



XBOX 360

XBOX  
LIVE

**XY** Spostare Kameo:  
prendere la mira; fare clic per  
attivare/disattivare la mappa

**LT RT**  
Attacchi e capacità  
caratteristiche del  
personaggio

**A** Azione (a seconda  
del contesto); ritrasformarsi  
in Kameo; scorrere il testo;  
confermare le opzioni  
di menu

**B X Y**  
Trasformarsi nei Guerrieri  
(tenere premuto per la  
Ruota del Guerriero)

**X**  
Guida Xbox

**BACK**  
Accedere al menu Opzioni;  
riprendere la partita

**DPAD** Regolare la distanza  
della telecamera (su/giù);  
spostarsi nei menu

**START** Ruotare e inclinare la telecamera;  
fare clic per attivare/disattivare  
la vista in prima persona

**START**  
Consultare il Libro del Wotnot;  
riprendere la partita

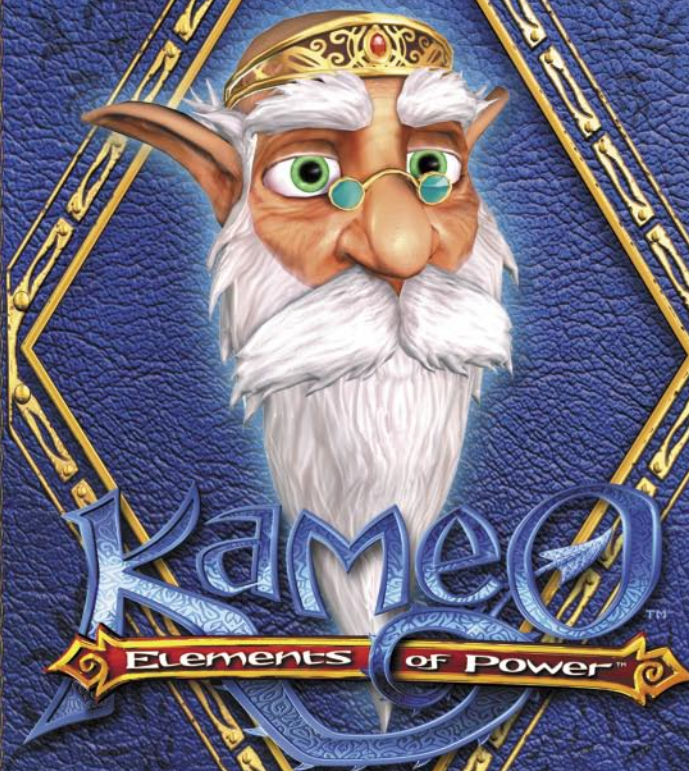


0905 Parte n. X11-47292 IT

Guida strategica  
già disponibile  
primagames.com®



Microsoft  
game studios



## ⚠ AVVISIO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito [www.xbox.com/supporto](http://www.xbox.com/supporto) o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

### Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

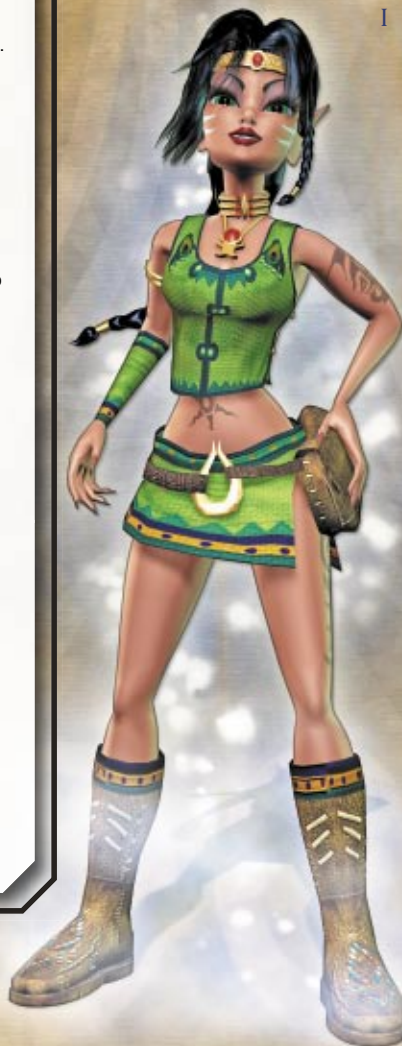
In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



## INDICE

### I RETROSCENA

2

### AMICI E NEMICI

4

### I GUERRIERI

6

### I CONTROLLI

8

### IL VIAGGIO INIZIA

10

### RICERCHE IN COMPAGNIA

12

### PANORAMICA

14

### OGGETTIVI

16

### IL TERRITORIO

24

### I SUGGERIMENTI DI ORTHO

26

### RICONOSCIMENTI

27

### GARANZIA

28

### SUPPORTO TECNICO

29

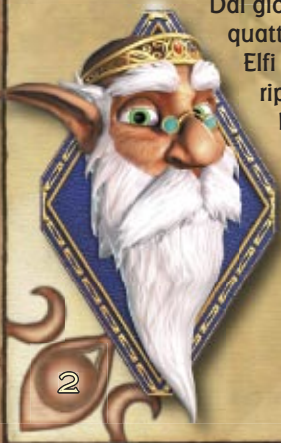
## ==I RETROSCENA

I Troll, si sa, sono sempre alla ricerca di guai.

Tanto tempo fa, narrano gli anziani della tribù, i Troll erano i benvenuti nel territorio degli Elfi. Tuttavia, mentre altre tribù riconoscevano l'autorità del Re Solon e dei suoi Elfi, per i Troll le dimensioni fisiche e la forza brutta valevano più della saggezza e della magia. E fu così che Thorn, il più forte della sua generazione, diventò sempre di più importante tra i Troll fino ad assumerne la corona come loro Re.

Nessuno immaginava che alla notevole forza fisica si accompagnasse una mente altrettanto acuta e Thorn, sfruttando questo preconcetto, si mosse alla conquista delle altre tribù. Forse il Re Solon avrebbe potuto prevederlo, ma il fato lo volle lontano, impegnato nell'instancabile ricerca che impegna gli Elfi di sangue blu, vale a dire la ricerca dei Guerrieri Elementali, forze viventi della natura donate agli Elfi nella notte dei tempi.

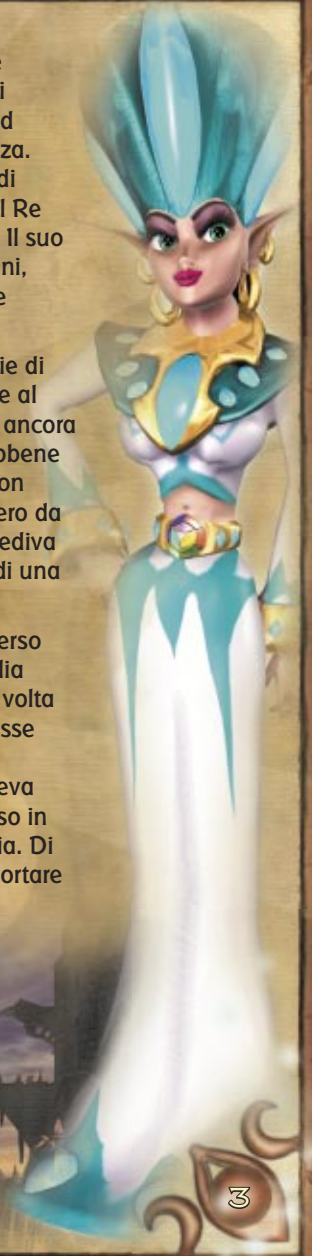
Dal giorno in cui i Guerrieri furono sparsi ai quattro venti da un potere superiore, gli Elfi ebbero il dovere morale di trovarli e riportarli tra le pagine del leggendario Libro del Wotnot. Solon era ancora più determinato a riuscire nella ricerca dato che aveva ereditato l'Elemento del Potere, che dona a chi lo possiede il potere di trasformarsi e assumere le forme dei Guerrieri Elementali stessi.



Quando Solon tornò trionfante, scoprì le malefatte di Thorn e utilizzò il potere dei Guerrieri per sconfiggere il Re dei Troll ed esiliare dal Regno tutta la sua infida razza. Purtroppo quello non fu solo un giorno di vittorie, perché poco dopo la battaglia, il Re Solon scomparve senza lasciare traccia. Il suo destino fu oggetto di discussione per anni, ma nessuno seppe mai cosa gli accadde veramente.

La storia andò avanti e Theena, la moglie di Solon, prese le redini del Regno, insieme al resto della famiglia. Almeno era tornata ancora una volta la pace sulle terre tribali. E sebbene girassero voci in base alle quali Thorn non era stato ucciso ma solo tenuto prigioniero da qualche parte, il clima che regnava impediva agli abitanti di abbandonarsi ai piaceri di una vita normale.

Nel tempo l'attenzione di tutti si volse verso Kameo e Kalus, le due figlie della famiglia reale degli Elfi. Tutti sapevano che, una volta diventate adulte, una delle due principesse avrebbe rivendicato il trono, il Regno e l'Elemento del Potere, che un tempo aveva comandato i Guerrieri Elementali e messo in ginocchio il Troll più malvagio della storia. Di certo una cosa del genere poteva solo portare felicità...



# AMICI E NEMICI

## KAMEO

La sicurezza, le capacità e l'onestà di Kameo, la più giovane erede della Regina, hanno segnato il suo destino come successore al trono. Nonostante i suoi poteri di trasformazione siano ancora in erba, la determinazione e il coraggio di Kameo non sono secondi a nessuno.



## KALUS

Da bambina egoista ad adulta dispettosa, Kalus cova un forte risentimento per la popolarità e il fascino di Kameo. Scavalcata come erede legittima dell'Elemento di Potere, la rabbia l'ha spinto a indirizzare tutto il suo rancore e la sua magia alla ricerca di vendetta.



## MISTICOR

Anche se di atteggiamenti e apparenza leggermente rozzi, la Vista di Misticor la rende un'alleata preziosa nella ricerca di Kameo. La Principessa e la vecchia strega possono sembrare una coppia improbabile, ma entrambe devono imparare ad adattarsi...



## ORTHO

Kameo può imparare molto da Ortho, se riesce a sopportare la sua pomposità, mentre si avventura su sentieri lontani, in territori sconosciuti. Legato per incantesimo al Libro del Wotnot, l'irritabile mago è sempre a disposizione per dare consigli.



## GLI ANTENATI

L'allegria Lenya, il coraggioso Halis e il raggrinzito Yeros, i tre Antenati di Kameo vengono rapiti da Thorn, insieme alla Regina Theena. La decisione della Regina di favorire Kameo, condurrà tutti verso un tragico destino?



## GUERRIGERO ADDESTRATORE

Anche se il suo compito principale è addestrare i guerrieri scelti delle schiere degli Elfi, questa figura calma e autorevole metterà alla prova la forza di Kameo nel corso della sua ricerca. Dicerie a palazzo suggeriscono che si stia finanziando con imprese segrete nelle Terre Brulle.



## FARRON

L'identità e gli obiettivi di questo straniero mascherato sono sconosciuti, anche se i soldati parlano con soggezione delle sue abilità nell'uccidere i Troll. Dal momento che prende il comando degli Elfi al posto della famiglia di Kameo, il suo posto nella storia presto sarà chiarito.



## THORN

Imprigionato nella pietra alla fine di un memorabile combattimento all'ultimo sangue, Thorn, auto-proclamatosi Re dei Troll, si trova di nuovo libero di spargere distruzione. Questa volta, solo l'annientamento della magia e la totale sottomissione delle tribù potranno appagare la sua sete di caos.



# I GUERRIERI

## CARNY

Un pugile dalla testa calda con un pugno micidiale e un temperamento focoso. Qualsiasi Troll ancora in piedi dopo una mossa combinata dovrebbe fare attenzione perché Carny si solleva da terra per sferrare il colpo da KO.

## ROTOLOR

Con potenti legami magici che assicurano la ricomposizione del corpo dopo un attacco, Rotolor può scagliare sassi per stordire un nemico a distanza, o farsi saltare in aria in spazi stretti.

## INCENERITOR

Un drago iracondo e affamato, Inceneritor sputa palle di fuoco che faranno fuggire qualsiasi nemico, specialmente quelli che osano accennare alle dimensioni non certo ragguardevoli delle sue ali!

## MARINA

Anche se i suoi tentacoli non sono il mezzo migliore per muoversi sulla terraferma, i due getti d'acqua che può sparare sono micidiali come i siluri che può lanciare sott'acqua.

## ROVINA ROTEANTE

Ereditato da Kameo, insieme all'Elemento del Potere, il corazzato Rovina roteante è impaziente di riscaldare un po' i suoi muscoli e dimostrare che è ancora in gran forma.



## ZERO D

Quando Zero D inizia a ruotare, intere orde di nemici possono essere sgominate con facilità. I ritardatari sono un bersaglio facile per le palle di neve lanciate con forza dirompente.

## RAMPY

Poche cose sono abbastanza grandi o veloci per riuscire a sfuggire alle sue fauci potenti, e una volta presi, i nemici servono anche da munizioni, se Rampy riesce a resistere alla tentazione di mordere.

## GHIACCIOLOR

Ghiacciolor non ama andar per il sottile ed è un attaccabrighe nato. Questo caparbio yeti è contento sia di tirare lance nella mischia da lontano che di usare un Troll come mazza per tramortirne altri.

## FLEX

Flex, il più agile dei Guerrieri, è dotato di una grande elasticità che gli consente di compiere imprese pressoché impossibili come superare crepacci larghissimi o pattinare con disinvoltura sulla superficie degli specchi d'acqua.

## TERMY

Le dimensioni di Termy non traggano in inganno, perché le bombe di lava lanciate da questo focoso Guerriero sono in grado di spazzare via alcuni degli ostacoli più difficili sul cammino di Kameo.

# I CONTROLLI



## Guida Xbox

Le preferenze specificate nella Guida Xbox possono prevalere su impostazioni di gioco individuali. Se le modifiche apportate tramite il menu Opzioni gioco non sono attive, verificare che non ci siano conflitti con le impostazioni della Guida Xbox.



Attacchi e capacità caratteristici del personaggio



Trasformarsi nei Guerrieri (tenere premuto per la Ruota del Guerriero)



Spostare Kameo; prendere la mira; fare clic per attivare/disattivare la mappa



Accedere al menu Opzioni; riprendere la partita



Regolare la distanza della telecamera (su/giù); spostarsi nei menu



Ruotare e inclinare la telecamera; fare clic per attivare/disattivare la vista in prima persona




Azione (a seconda del contesto); ritrasformarsi in Kameo; scorrere il testo; confermare le opzioni di menu





Consultare il Libro del Wotnot; riprendere la partita

# IL VIAGGIO INIZIA


## CREAZIONE DI UNA RICERCA


Dalla schermata principale, premere  per aprire il Libro del Wotnot. Dopo aver scelto tra le modalità di gioco 1 Giocatore e Cooperativa, si aprirà la pagina di selezione delle ricerche.

Qui sono elencate ricerche ancora in corso, nel caso di avventure già iniziate con Kameo. È la prima volta? Usare  per evidenziare Nuova ricerca e premere  per accedere alla Schermata di registrazione nome. Saltare la Registrazione nome comporterà la registrazione con un nome predefinito.

È possibile iniziare un'avventura senza scegliere un file di ricerca, ma ciò rende impossibile salvare la partita.



## RIPRESA DI UNA RICERCA

Se nell'elenco c'è almeno una ricerca, evidenziarla con  per visualizzare un riepilogo della partita, compreso il tempo di gioco, la posizione e i Guerrieri recuperati.


Premere  per selezionare una ricerca, quindi scegliere Gioca per riprendere da dove si è lasciato, all'inizio dell'ultima missione. Nel caso si sia dimenticato l'obiettivo da raggiungere in quella fase di gioco, controllare lo stato della ricerca o l'obiettivo attuale nel Libro del Wotnot.

È possibile regolare le opzioni di gioco prima di giocare o visitare nuovamente una zona in modalità Caccia ai punti come deviazione dall'avventura principale (le zone disponibili sono determinate dal progresso nell'attuale file di ricerca).



## OPZIONI DI GIOCO

In qualsiasi momento durante una ricerca, premere  per aprire il menu Opzioni, premere  per selezionare Opzioni gioco, quindi scegliere un'opzione per regolarne le impostazioni.

### TELECAMERA SINISTRA-DESTRA/SU-GIÙ

Se l'impostazione è Invertita, la rotazione/inclinazione della telecamera avviene in direzione opposta al movimento di .


### DISPLAY DI CONTROLLO

Se l'impostazione è Normale, le capacità  e  sono visualizzate solo durante una trasformazione.

### DISPLAY PUNTEGGIO

Se l'impostazione è Normale, il cambiamento del punteggio viene visualizzato solo quando si ricevono punti.

### VISUALIZZAZIONE MAPPA

Premendo  è possibile attivare o disattivare la mappa.

### SCHERMO DIVISO

Scegliere schermo diviso Orizzontale o Verticale nella modalità Cooperativa.

### SUGGERIMENTI DI ORTHO

L'impostazione predefinita è Contestuale. Molto aiuto aumenta il numero di suggerimenti; e Disattiva, disattiva i suggerimenti del tutto.

### LUMINOSITÀ

Selezionare il tipo di schermo e ottimizzare la visualizzazione del display con la barra di scorrimento.



## SALVATAGGIO DI UNA RICERCA

*State cercando l'opzione di salvataggio della partita?*

*Ma per chi mi avete preso? Lasciate che mi occupi io di salvare la partita automaticamente. Voi concentratevi a sconfiggere Thorn e i suoi disgustosi Troll.*

Ortho non può memorizzare il progresso se non c'è una posizione di memorizzazione libera o se non è stato selezionato un file di ricerca.

# RICERCHE IN COMPAGNIA

## XBOX LIVE

Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

## CONNESSIONE

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## IMPOSTAZIONI FAMILIARI


Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## LA RICERCA

Kameo non teme di affrontare il suo destino da sola. Di sicuro ha tutta la grinta e la determinazione di cui ha bisogno, tuttavia, a volte è più piacevole affrontare orde di Troll scalmanati insieme a un amico. Qui scatta il lato Cooperativo dell'avventura.

Nella modalità di gioco Cooperativa, disponibile su schermo diviso, il Giocatore 1 è incaricato di determinare tutte le impostazioni di gioco. Se il Giocatore 2 è nuovo al mondo di Kameo o è un giocatore esperto chiamato in aiuto, è tutto da stabilire! In ogni caso, a ciascun giocatore viene affidato un proprio reggimento di Guerrieri Elementali e l'incarnazione di Kameo per controllarli.

È possibile utilizzare l'opzione Cambia livello per scegliere tra gli scenari di battaglia disponibili in modalità Cooperativa. Sono stati scelti alcuni degli scontri più duri tra Kameo e le forze Troll, quindi non mancherà certo l'azione. Prima di poter accedere alla modalità Cooperativa a schermo diviso è però necessario aver completato le avventure in modalità 1 Giocatore. Buttarsi, infatti, a capofitto in una situazione pericolosa, con Guerrieri, la cui padronanza deve ancora essere raggiunta in una ricerca per 1 Giocatore, può essere fatale. L'esercizio rende invincibili...



*Non voglio che vi mettiате a litigare su chi debba tenere il Libro del Wotnot, quindi decido io: il Giocatore 1 è responsabile del Libro durante una partita in modalità Cooperativa. È responsabile di tutto, da leggere informazioni sui Guerrieri Elementali a scocciare me per qualche suggerimento. E prima di iniziare a litigarvi il controller del Giocatore 1, ricordatevi che questa dovrebbe essere la modalità Cooperativa!*

# PANORAMICA



## OBIETTIVI

### OBIETTIVI PRINCIPALI

#### GUERRIERI ELEMENTALI

Kameo parte con tre Guerrieri al suo comando. Anche se ciò le consente di prevalere in molte situazioni, non è abbastanza per sconfiggere un'intera armata Troll e salvare il Regno.

Quindi Kameo deve seguire le orme di Re Solon e quelli prima di lui, che sono partiti alla ricerca di altri Guerrieri da mettere tra le pagine del Libro del Wotnot. Solo con la forza combinata di dieci Guerrieri a portata di mano, ha qualche speranza di vittoria!

#### GLI ANTENATI

I parenti di sangue blu di Kameo, Lenya, Halis e Yeros hanno ciascuno le loro storie da raccontare e i loro segreti da condividere. Ma Thorn che lo sa, li tiene sotto stretta sorveglianza, in templi bui e lontani. Anche quando la via è piena di pericoli, Kameo non deve deludere la sua famiglia.

#### THORN E KALUS

La Regina Theena rimane tra le grinfie di Thorn, e con Kalus al suo fianco, è solo questione di tempo prima che il Re dei Troll diventi inarrestabile. Per amore della terra e di tutte le genti, la loro malvagia alleanza deve essere infranta e Kameo deve essere preparata a fare tutto il possibile.

## IL LIBRO DEL WOTNOT

#### COPERTINA ANTERIORE

Sulla copertina del Libro del Wotnot si trova Ortho e in una situazione difficile, premendo **A**, è possibile vedere se ha un suggerimento o una tattica da consigliare. In situazioni davvero ostiche, capita che fornisca la sua saggezza anche senza essere stato interpellato...

#### PAGINA DEI GUERRIERI

Qui è possibile visualizzare icone che rappresentano i propri Guerrieri Elementali. Utilizzare **☒** per evidenziare un Guerriero e premere **X**, **Y** o **B** per assegnarlo a un pulsante forma. Premere **A** per dettagli sulle capacità di ciascun Guerriero.

#### PAGINA DI STATO

Questa pagina contiene riepiloghi di oggetti, Antenati e Occhi di Cristallo recuperati finora. Da qui è possibile visualizzare un promemoria dell'obiettivo, passare alla schermata Opzioni gioco, scegliere l'opzione Esci o tornare alla schermata di selezione delle ricerche.

#### POTENZIAMENTO DEI PROPRI GUERRIERI

Una volta recuperata una quantità sufficiente di Frutta Elementale, aprire la pagina dei Guerrieri e premere **A** per visualizzare un elenco di possibili potenziamenti (chiamati tecniche avanzate). Le tecniche avanzate ancora da guadagnare sono segnate come quantità di Frutta necessaria. Premere **A** per dettagli su una tecnica particolare e, avendo abbastanza Frutta, la possibilità di attivarla!



*Una volta recuperato, il Libro del Wotnot diventa inestimabile, per trattenere i Guerrieri Elementali e tenere traccia dei viaggi fatti. Premere **START** per aprire il Libro all'ultima pagina letta, mentre **LT** e **RT** servono per girare le pagine. Io sono seduto sul dannato libro, ovviamente, ma lasciamo perdere.*

## SALVATAGGIO DEI GUERRIERI

Quando i Guerrieri Elementali si trovano separati dal Libro del Wotnot diventano Folletti Elementali vulnerabili. Sfortunatamente, i Troll sfruttano questo punto debole e ora molti Folletti Elementali sono tenuti prigionieri dai Troll d'Ombra, perversi servitori di Thorn che cercano sempre di attirare Kameo verso il Regno delle Ombre, dove i loro poteri sono più forti.

I Portali che consentono di entrare nel Regno delle Ombre hanno l'aspetto di pozzi coperti e si trovano in molti luoghi, ma raramente non sono presidiati. Solo entrando nel loro territorio e sconfiggendo i Troll d'Ombra, Kameo riuscirà a recuperare i Guerrieri perduti e rimetterli nel Libro del Wotnot.

## CONTROLLO DEI GUERRIERI

Riuscire a vincere le forze di Thorn significa imparare le capacità di ogni singolo Guerriero Elementale. Utilizzare combinazioni di **LT** e **RT** per sferrare colpi secondo le capacità del Guerriero: dare pugni, schivare colpi, lanciare proiettili e tanto altro ancora.

È possibile assegnare fino a tre Guerrieri ai pulsanti forma, consentendo a Kameo di trasformarsi rapidamente da uno all'altro. Trasformazioni in rapida successione, unendo poteri di diversi Guerrieri per ottenere il massimo risultato, sono fondamentali per vincere. Sotto è possibile vedere un esempio.

## L'ARTE DEL COMBATTIMENTO

### GUERRIERO RALLENTATOR

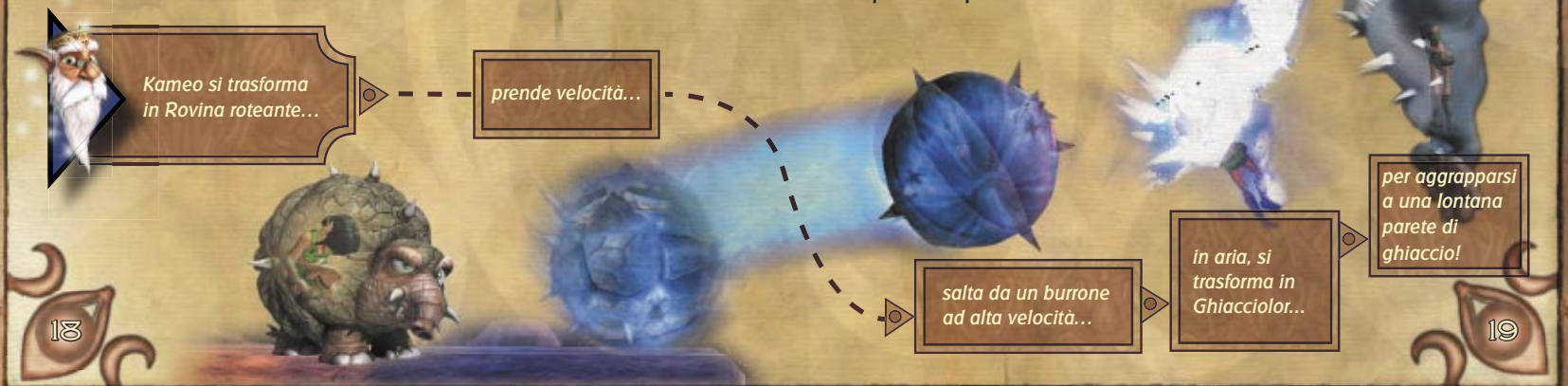
L'indicatore Guerriero Rallentator si riempie quando Kameo (in qualsiasi forma) colpisce un Troll, ma si svuota presto se il colpo non è seguito da altri. Quando l'indicatore raggiunge un certo livello, la modalità Guerriero Rallentator si attiva.

Solo coloro che sono davvero abili nell'arte del combattimento possono entrare in questo stato in cui un guerriero riesce a spostarsi a velocità sovrumane. In questa modalità è facile accumulare Punti Battaglia, ma non bisogna fermarsi, perché se l'indicatore si svuota, il Guerriero Rallentator sparirà e si perde il vantaggio.

### GUADAGNARE PUNTI BATTAGLIA

Mentre si attraversano lentamente le zone infestate di nemici, si scopre che i Punti Battaglia vengono aggiunti al Punteggio parziale ogni volta che si fa fuori un Troll. Diversi fattori influiscono sul guadagno di Punti Battaglia e imparare quali siano questi fattori, può fare guadagnare quantità enormi di punti.

Alla fine di ogni evento i Punti Battaglia accumulati nel Punteggio parziale vengono aggiunti al Punteggio totale. Quando ciò avviene, i punti sono assicurati. Prima di allora, se Kameo viene sconfitta (o scappa), non si guadagnano punti da quello scontro.



Inoltre, sconfitte di nemici eseguite con particolare abilità possono far guadagnare fino a tre Bonus Battaglia che fanno moltiplicare i Punti Battaglia guadagnati.

#### STRAGE

Ogni volta che un Troll viene eliminato, aumenta il Bonus Strage. Scovare fino all'ultimo Troll è essenziale per coloro che vogliono accumulare punteggi da primato.

#### BRUTALITÀ

Viene guadagnato quando un Troll viene fatto fuori con un solo attacco ingegnoso. Spingere un Troll in un burrone o in qualcos'altro di sgradevole sono solo due modi per guadagnare Bonus Brutalità.

#### FRENESIA

Una serie di nemici sconfitti in rapida successione porta a Bonus Frenesia e moltiplica i Punti Battaglia già guadagnati.

Non tutti i Punti Battaglia vengono da prodezze in combattimento. È possibile ricevere punti per un'esplorazione minuziosa e altre attività che giovano a Guerrieri Elementali.

## POSTI DA VISITARE

#### TEMPLI

Queste sono le prigioni in cui sono tenuti gli Antenati di Kameo, quindi sono presidiate da guardiani spaventosi. Attacchi semplici saranno praticamente inutili contro tali mostri. È necessario studiare i loro movimenti e colpire quando sembrano vulnerabili, tenendo d'occhio la loro barra d'energia per verificare di essere sulla strada giusta. Nei momenti più disperati, ricordarsi di avere Ortho a disposizione a cui chiedere aiuto.

#### NEGOZI

Nelle diverse tribù, c'è sempre qualcuno che non disdegna di dedicarsi al baratto. Anche se le cose di poco valore che vengono offerte di solito non sono cruciali al successo della ricerca, alcune possono risultare utili, per chi se le può permettere.

#### CAMERA DEI RITRATTI VIVENTI

Al centro del Palazzo reale si trova il santuario della Grande Guerra dove il misterioso Specchio Magico consente a chi lo guarda di rivisitare il proprio passato... Almeno è ciò che narra la leggenda. Anche se gli Elfi di solito ignorano questa superstizione, lo specchio è un portale che porta a stadi precedenti della ricerca per coloro che desiderano migliorare il proprio punteggio.

#### RICERCHE PARALLELE

I Troll non si impegnano solo a rendere la vita di Kameo un inferno, hanno anche portato rovina e distruzione nelle terre di altre tribù. Ricordarsi di dedicare tempo ad aiutare i futuri sudditi di Kameo perché chi aiuta sarà aiutato. Se non ci si trova in condizione di aiutare la prima volta che si incontra qualcuno, ricordarsi la loro condizione e tornare più avanti con Guerrieri più adatti allo scopo.

La modalità Caccia ai punti dello Specchio Magico può essere aperta anche dal file di ricerca all'inizio del gioco, per chi non desidera viaggiare fino alla Camera dei Ritratti Viventi.

*Perché disturbarsi a fare la Caccia ai punti? Chissà quali ricompense attendono quelli che raggiungono determinati punteggi? Forse un nuovo aspetto per i propri Guerrieri potrebbe essere una cosa gradita... ed è solo l'inizio...*



## OGGETTI DA RACCOGLIERE

Un mondo così ricco e vario sicuramente conterrà una gran quantità di oggetti di valore, ma non è detto che siano facili da trovare!



### CUORI

Normalmente si trovano nei punti in cui un Troll viene messo fuori combattimento e questi oggetti utili servono a ripristinare un po' d'energia a Kameo.

### RUNE

Sono la cosa più vicina a una moneta unica tra le varie tribù. Se Kameo non riesce a convincere altri ad aiutarla gratuitamente, deve ricorrere al commercio vecchio stile.



### ELISIR DELLA VITA

Una delle pozioni più particolari di Misticor, questo Elisir aumenta addirittura i livelli massimi di energia di Kameo e dei suoi Guerrieri.

### FRUTTA ELEMENTALE

Kameo può utilizzare questa prelibatezza degli Elfi per attivare tecniche avanzate dei Guerrieri. Ma occorre scegliere con attenzione, perché la Frutta Elementale è molto rara!



### OCCHI DI CRISTALLO

Il potere di queste antiche reliquie è nel potenziamento di capacità naturali. Kameo può utilizzarli per potenziare le sue capacità in combattimento, ma hanno un costo. Le leggende narrano di Occhi di Cristallo nascosti in tutto il Regno Incantato...

## LA RUOTA DEL GUERRIERO

Anche se il Libro del Wotnot consente di assegnare fino a tre Guerrieri per volta ai pulsanti forma, è possibile cambiare forma liberamente nel mezzo di un combattimento utilizzando la Ruota del Guerriero.

Tenere premuto **X**, **Y** o **B** per accedere alla Ruota. Inclinare **SA** verso un Guerriero, quindi lasciare il pulsante forma: Kameo si trasformerà all'istante in quel Guerriero che sarà assegnato al pulsante scelto.

Per chiudere la Ruota senza apportare cambiamenti, rilasciare il pulsante forma mentre **SA** è ancora centrato.

Tenere a mente che potrebbe non essere possibile accedere alla Ruota del Guerriero tramite tutti i pulsanti forma. Per esempio, tentare di rimuovere Marina dai Guerrieri schierati, mentre ci si trova sott'acqua, non è una buona idea.



*Durante una partita multiplayer in modalità Cooperativa, il Giocatore 2 non può vedere il Libro del Wotnot.*

*Ciò significa che qualsiasi cambiamento allo schieramento deve essere fatto attraverso la Ruota del Guerriero.*

*Il Giocatore 1 può riorganizzare i Guerrieri tramite il Libro del Wotnot se desidera, ma causerà ritardi in una partita in modalità Cooperativa ed è considerato decisamente scortese. Il modo migliore perché le cose vadano per il verso giusto è che entrambi i giocatori utilizzino la Ruota del Guerriero.*

## IL TERRITORIO

SANTUARIO  
DELL'ACQUA

VIA PER LE CASCATE  
DELLA MONTAGNA  
Questa popolare località cela il Tempio d'Acqua,  
un labirinto acquatico di passaggi, pieno  
di antichi tesori sommersi.

VIA PER LA FORESTA  
DIMENTICATA  
Questo bosco, buio e misterioso, è pieno  
di segreti tanto oscuri quanto antichi.  
Chissà quali creature sono in agguato  
nel Tempio nel cuore della Foresta?

REGNO INCANTATO  
Sospeso al di sopra delle Terre Brulle,  
legato dal potere dei Templi Elementali,  
questo palazzo è stato creato dalla  
Famiglia reale come dimora per  
i propri discendenti.

SANTUARIO  
DELLA  
FORESTA

SANTUARIO  
DEL FUOCO

VIA PER IL VILLAGGIO  
DELLA TRIBÙ DEL  
PICCO DI NEVE

La vita è dura per i coloni pionieri della  
Tribù del Picco di Neve, ma non tanto  
quanto la via che porta al Tempio di  
Ghiaccio a picco sul Grande Burrone...

VIA PER IL  
CASTELLO DI THORN  
La meta finale di Kameo è caduta in rovina  
durante la prigionia di Thorn. Troll, trappole  
e altri pericoli si trovano dietro ogni  
angolo in questa fortezza desolata.



**Combinazioni di bonus sono fondamentali per guadagnare ulteriori Punti Battaglia. È necessario guadagnarsi molti Bonus Brutalità, Frenesia e Strage per unirsi alle schiere degli eroi leggendari...**

Phil Spencer  
Shane Kim

## SUPPORTO TECNICO

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto. For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi gli URL e i riferimenti ad altri siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi degli esempi contenuti nel presente documento sono puramente immaginari. Pertanto non rappresentano riferimenti espliciti o impliciti a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermo restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti citati nel presente documento possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Elements of Power, Kameo, Rare, il logo Rare, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, il logo Xbox e il logo Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation o Rare Limited negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Rare Limited è una consociata di Microsoft Corporation.



Prodotto sotto licenza da Dolby Laboratories.



Utilizza Bink Video. © Copyright 1997-2005 di RAD Game Tools, Inc.

Musiche orchestrate: tutta la musica è stata composta da Steve Burke. Esecuzione di The City of Prague Philharmonic Orchestra e Kings Choir. Direzione e orchestrazione di Nic Raine. Direttore del coro: Mario Klemens.

Registrazione effettuata nei Barrandov Studios, Smecky Soundstage, Praga (28-31 luglio 2005). Tecnico di registrazione: Jan Holznier. Responsabile orchestra e produttore sessione: James Fitzpatrick. La musica è stata missata e masterizzata da Gareth Williams.

Registrazione voci di Outsouse Media Ltd.



Per ulteriori  
informazioni su Kameo  
visitare [www.kameo.com](http://www.kameo.com)